PFIFFIGE PROGRAMME
für wenig Geld

DATA BECKERs

GOLDENE SERIE

Amiga Demomaker
Erweiterungsset

Erstellen Sie fantastische Demos mit neuen Fonts, Logos, Objekten, Bobs und Sounds!

DATA BECKER

DATA BECKER VERLAG

DEMOMAKER ERWEITERUNGSSET

DATA BECKER

Copyright © 1991 by DATA BECKER GmbH, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf 1

1. Auflage 1991

ISBN 3-89011-879-8

Umschlaggestaltung: Werner Leinhos • Textverarbeitung und Gestaltung: Cornelia Dörr • Text verarbeitet mit Word 5.0, Microsoft • Belichtung: MAC GmbH Düsseldorf • Druck und buchbinderische Verarbeitung: Mohndruck, Gütersloh

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der DATA BECKER GmbH reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Wichtiger Hinweis

Die in diesem Buch wiedergegebenen Verfahren und Programme werden ohne Rücksicht auf die Patentlage mitgeteilt.Sie sind ausschließlich für Amateur- und Lehrzwecke bestimmt und dürfen nicht gewerblich genutzt werden.

Alle Informationen, technischen Angaben und Programme in diesem Buch sowie auf der beigelegten Diskette wurden vom Autoren mit größter Sorgfalt zusammengetragen. Der Verlag kann jedoch weder Garantie noch juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernehmen.

Wichtige Informationen

Es gibt kein Programm, das vollkommen fehlerfrei arbeitet. Davon können und möchten auch wir uns nicht freisprechen. Aus diesem Grund weisen wir darauf hin, daß wir nicht für ein 100% fehlerfreies Arbeiten des Programms auf Ihrer Anlage garantieren können. Die Gründe hierfür liegen vor allem in den zahlreichen verschiedenen Hardware-Konfigurationen, die von uns in den Tests nie erfaßt werden können. Erst nach Kenntnis von Problemen mit einer bestimmten Konfiguration können wir hier Tests vornehmen und durch entsprechende Programmänderungen dafür Sorge tragen, daß das Programm auch auf dieser Konfiguration problemlos läuft. Durchgehende Programmfehler, die unabhängig von unterschiedlichen Konfigurationen auftreten, leiten wir sofort an den Autoren weiter, damit sie in einer neuen Programmversion behoben werden können. Falls uns nach Drucklegung noch wichtige Informationen zur Bedienung des Programms bekannt werden, die im Buch selbst keine Berücksichtigung mehr finden konnten, nehmen wir diese in eine sogenannte »Liesmich-Datei« auf. Wir empfehlen Ihnen daher, sich diese Datei (sofern vorhanden) über den CLI-Befehl

```
Type liesmich
```

auf dem Bildschirm anzeigen zu lassen.

Beachten Sie bitte außerdem, daß DATA BECKER zu der beiliegenden Programmdiskette keinerlei telefonischen oder schriftlichen Support anbieten kann.

Vorwort

Demos! Sicher haben Sie auch schon einmal die phantastischen Demos bestaunt, die von diversen User-Gruppen in regelmäßigen Abständen herausgegeben werden. Und sicherlich haben Sie dabei auch schon einmal den Wunsch verspürt, selbst solche Demos zu erstellen, aber den Gedanken daran dann verwerfen müssen, da Ihnen die notwendige Programmiererfahrung fehlt.

Data Becker hat diesem Problem vor einiger Zeit mit dem Demomaker abgeholfen. Damit Sie nun auch neue Demos erstellen können, liegt Ihnen jetzt die erste Erweiterungsdiskette vor, die eine Vielzahl von neuen Songs, Bobs, Logos, Fonts, Ball- und Vektorobjekten enthält. Mit dieser Erweiterung und der Originaldiskette des Demomakers ist es leicht möglich, abwechslungsreiche und interessante Demos zu erstellen.

Bei der Erstellung dieser Erweiterungen waren beteiligt: Michael Plöger, Gerd Sanio, Florian Schröcker und Darius Zendem.

DATA BECKER LEKTORAT

Inhaltsverzeichnis

1.	**INSTALLATION**	**11**
1.1	Installieren auf einer Harddisk	12
1.2	Handhabung mit Diskette	13
2.	**DER AUFBAU DES BILDSCHIRMS**	**15**
3.	**DIE BEDIENEROBERFLÄCHE**	**17**
3.1	Die Preferenzliste	19
3.2	Möglichkeiten der Preferenzliste	20
3.3	Editieren von Texten im Editor	28
3.3.1	Sonderzeichen im Texteditor	29
3.3.2	Sonderzeichen bei Sinusscroller	31
4.	**DAS KERNSTÜCK - DER PATTERNEDITOR**	**33**
4.1	Die Hauptpunkte des PATTERNEDITORS	34
4.2	Die Teilstückbefehle	35

5. **DAS DEMO-MENÜ** **61**

6. **VERWENDUNG EIGENER GRAFIKEN** **65**

7. **MUSIKROUTINEN** **67**

8. **ANHANG** **69**

Disketteninhalt 70

STICHWORTVERZEICHNIS **81**

1.
Die Installation

1.1 Installieren auf einer Harddisk

Falls die Erweiterung auf eine Harddisk kopiert werden soll, führen Sie folgende Schritte aus (im folgenden wird vorausgesetzt, daß sich der Demomaker schon auf der Harddisk befindet):

1. Starten Sie Ihren Amiga mit Ihrer Startdiskette oder direkt von der Festplatte, wenn diese autobootfähig ist.

2. Öffnen Sie ein CLI/Shell-Fenster.

3. Legen Sie die Erweiterungdiskette in DF0: ein.

4. Tippen Sie "Copy DF0: to Name_der_Festplatte: all
   Sofern Sie sich ein eigenes Verzeichnis angelegt haben, können Sie natürlich auch dieses benutzen; die Verzeichnisnamen der Erweiterungsdiskette sind identisch mit denen des Demomakers.

5. Die Erweiterung ist nun auf Ihrer Festplatte installiert und kann vom Demomaker aus genutzt werden.

1.2 Handhabung mit Diskette

Haben Sie nur ein Laufwerk, dann starten Sie den Demomaker von Diskette und wechseln die Demomaker-Diskette mit der Erweiterungsdiskette aus. Sollten Sie jedoch zwei Laufwerke besitzen, starten Sie den Demomaker vom Laufwerk DF0: und stecken die Erweiterungsdiskette in DF1:. Sie können beide Laufwerke vom Demomaker aus ansprechen und somit ohne umständliches Diskettenwechseln alle vorhandenen Grafiken und Musikstücke verwenden.

2.
Der Aufbau des Bildschirms

Der Bildschirm, auf dem später Ihre Grafiken zu sehen sind, ist in drei Teile gegliedert, die getrennt angesteuert werden. Die folgende Aufstellung zeigt diese Bereiche im einzelnen:

Bereich 1 Dieser Bereich stellt den oberen Bildschirmrand dar, der mit Laufschriften von 8x8, 16x16 und 32x32 Pixel versehen werden und dabei bis zu 16 Farben annehmen kann. Hier können auch kleinere Logos eingeblendet werden.

Bereich 2 Hier liegt der Hauptbereich, in dem die wichtigsten und umfangreichsten Effekte wie Vektorgrafik, Sinus-Laufschriften, Bob-Effekte u.a. dargestellt werden können.

Bereich 3 Dieser kann genau wie Bereich 1 eingesetzt werden. Natürlich ist es möglich, im ersten Bereich ein Logo einzublenden, während im dritten Bereich eine 32x32 Pixel-Laufschrift eingeblendet wird.

3.
Die Bedieneroberfläche

Über die Oberfläche werden alle zum späteren Demo benötigten Schriften, Grafiken und Sounds geladen. Gleichzeitig dient die Oberfläche als Ausgangspunkt für die folgenden Möglichkeiten:

TEST DEMO Wenn Sie bereits eine Demo oder Teile davon erstellt haben, dient dieser Button zum Überprüfen des Ablaufs. Es werden alle Teilstücke in der von Ihnen festgelegten Reihenfolge unter Berücksichtigung der festgelegten Zeiteinteilung angezeigt.

DEMO MENU Hier lassen sich bereits erstellte Demos laden und speichern.

PATTERNEDITOR Das Herzstück des Demomakers. Hier wird das eigentliche Demo erstellt.

MUSIC ON/OFF Dieser Punkt dient zum Ein- bzw. Ausschalten der Musik im Editor, natürlich nur, wenn vorher ein entsprechendes Musikstück geladen wurde.

Zusätzlich gibt es noch eine Statuszeile, in der Sie jederzeit ablesen können, wieviel Speicher noch für ein Demo zur Verfügung steht. Beachten Sie dabei bitte, daß nur Chip-RAM angezeigt wird, denn Grafiken und Musik können nur im Chip-RAM liegen. Gleichzeitig werden Sie auch noch über die verwendeten Musikroutinen informiert. Dies ist besonders wichtig, weil der Demomaker mehrere Formate unterstützt.

3.1 Die Preferenzliste

In der Preferenzliste stehen alle vom Demo benutzten externen Daten wie z.B. Textbildschirme, Musik, Farblisten, Vektorobjekte usw. Mittels der beiden Pfeilsymbole oder den Tasten «Pfeil nach oben» bzw. «Pfeil nach unten» ist es möglich, sich innerhalb dieser Liste zu bewegen.

Sie können das leicht an dem blinkenden Farbbalken (Marke) erkennen, der sich entsprechend mitbewegt. Um nun einen gewünschten Punkt in der Liste auszuwählen, klicken Sie einmal mit der linken Maustaste darauf.

Da es beim Erstellen von Demos immer wieder erforderlich ist, neue Objekte o.ä. nachzuladen, wurden zur einfacheren Handhabung folgende Tastaturbelegungen vordefiniert:

Taste	Wirkung
F1	Sprung zum Auswahlfeld der Musikroutine
F2	Sprung zum Auswahlfeld der Grafiken
F3	Sprung zum Auswahlfeld der Texte
F4	Sprung zum Auswahlfeld des Textscreen 8
F5	Sprung zum Auswahlfeld des Textscreen 32
F6	Sprung zum Auswahlfeld der Objekte
F7	Sprung zum Auswahlfeld der Vektorball-Objekte
F8	Sprung zum Auswahlfeld der Farblisten
F9	Sprung zum Anfang der Liste
F10	Direktsprung/Undo

Der Farbbalken befindet sich z.B. gerade auf "LITTLELOGO". Wenn Sie nun `F10` drücken, wird die augenblickliche Position markiert. Bewegen Sie nun den Farbbalken auf eine andere Position, können Sie mit nochmaligem `F10` wieder an die vorherige Position, also auf "LITTLELOGO" springen. Da aber nicht jeder Anwender die vordefinierte Einstellung unbedingt benutzt, gibt es zusätzlich die Möglichkeit, diese frei zu bestimmen. Dazu bewegen Sie den Farbbalken einfach auf die gewünschte Position und drücken `Shift` und eine der Funktionstasten 1 bis 9. Die neue Position ist damit gespeichert und kann sofort benutzt werden. Jeder der einzelnen Punkte in der Liste wird, je nach ausgewähltem Eintrag, über eine der folgenden Funktionen gesteuert: EDIT / CLEAR / LOAD / SAVE

3.2 Möglichkeiten der Preferenzliste

Die nun folgende Übersicht zeigt Ihnen, bei welchen Punkten der Liste welche Funktionen zur Verfügung stehen und welche Bedeutung diese Funktionen im einzelnen haben.

MUSICROUTINE:

EDIT	Auswahl der Musikroutine
CLEAR	Löschen der Musikroutine

MUSIC:

LOAD	Laden eines Musikstückes
CLEAR	Löschen des Musikstückes

DEMOPATTERNS:

EDIT — Gleiche Funktion wie PATTERNEDITOR in der Kopfzeile

Grafiken

LITTLELOGO 0-7:

EDIT — Editieren der Farben

LOAD — Laden eines Logo mit vier Bitplanes und den Maßen 320 Pixel Breite und 54 Pixel Höhe.

⚠ Beachten Sie bitte, daß hier und auch bei allen anderen Objekten die Anzahl der Bitplanes bzw. die Maße unbedingt eingehalten werden müssen. Farben, die Sie nicht benutzen, können Sie ja einfach schwarz einfärben. Weiterhin müssen solche Grafiken im IFF-Bildformat vorliegen. Speichern Sie daher die gewünschte Grafik immer als Pinsel ab.

CLEAR — Löschen des Logos

BIGLOGO 0-3:

EDIT — Editieren der Farben

LOAD — Wie LITTLELOGO, jedoch müssen die Maße jetzt 320 Pixel Breite und 158 Pixel Höhe haben.

CLEAR — Löschen des Logos

FONT 32x32:

EDIT	Editieren der Farben
LOAD	Laden eines Zeichensatzes mit vier Bitplanes und den Maßen: 320 Pixel Breite und 192 Pixel Höhe.
CLEAR	Löschen des Zeichensatzes

FONT 16x16:

EDIT	Editieren der Farben
LOAD	Laden eines Zeichensatzes mit drei Bitplanes und den Maßen 320 Pixel Breite und 48 Pixel Höhe.
CLEAR	Löschen des Zeichensatzes

FONT 8x8:

EDIT	Editieren der Farben
LOAD	Laden eines Zeichensatzen mit drei Bitplanes und den Maßen 320 Pixel Breite und 16 Pixel Höhe.
CLEAR	Löschen des Zeichensatzes

FONT 16x16 1PL:

EDIT	Editieren der Farben
LOAD	Laden eines Zeichensatzes mit einer Bitplane und den Maßen 320 Pixel Breite und 48 Pixel Höhe.
CLEAR	Löschen des Zeichensatzes

VECTORCHARSET:

LOAD	Laden eines Vektorzeichensatzes. Nur für Zoomtext
CLEAR	Löschen des Vektorzeichensatzes

SPRITEOBJECT 0-3:

EDIT	Editieren der Farben
LOAD	Laden eines Sprite-Objektes mit zwei Bitplanes und den Maßen 48 Pixel Breite und 9 Pixel Höhe.
CLEAR	Löschen des Sprite-Objektes

STARBOBS 0-3:

EDIT	Editieren der Farben
LOAD	Laden eines Sprite-Objektes mit zwei Bitplanes und den Maßen 128 Pixel Breite und 15 Pixel Höhe.
CLEAR	Löschen des Sprite-Objektes

VEKTORBALLSGFX:

EDIT	Editieren der Farben
LOAD	Laden einer Vektorgrafik für den Effekt "VECTORBALLS" mit vier Bitplanes und den Maßen 320 Pixel Breite und 64 Pixel Höhe.
CLEAR	Löschen der Vektorgrafik

BOBEFFECTGFX:

EDIT	Editieren der Farben
LOAD	Laden einer Bob-Grafik für den Effekt "BOBEFFECT" mit drei Bitplanes und den Maßen 160 Pixel Breite und 16 Pixel Höhe.
CLEAR	Löschen der Bob-Grafik

Scrolltexte

SCROLLTEXT OBEN:

EDIT	Editieren des Textes. Je nach eingestelltem Zeichensatz können Sie hier mehr oder weniger Text eingeben.
CLEAR	Löschen des Textes
LOAD	Laden eines bereits gespeicherten Textes
SAVE	Speichern eines Textes

SCROLLTEXT UNTEN:

EDIT	Editieren des Textes. Je nach eingestelltem Zeichensatz können Sie hier mehr oder weniger Text eingeben.
CLEAR	Löschen des Textes
LOAD	Laden eines bereits gespeicherten Textes
SAVE	Speichern eines Textes

SINUSSCROLLTEXT:

EDIT	Editieren des Textes
CLEAR	Löschen des Textes
LOAD	Laden eines bereits gespeicherten Textes
SAVE	Speichern eines Textes

TEXTSCREEN16 0-9:

EDIT	Editieren des Textes
CLEAR	Löschen des Textes
LOAD	Laden eines bereits gespeicherten Textes
SAVE	Speichern eines Textes

TEXTSCREEN 8 0-9:

EDIT	Editieren des Textes
CLEAR	Löschen des Textes
LOAD	Laden eines bereits gespeicherten Textes
SAVE	Speichern eines Textes

TEXTSCREEN32 0-9:

EDIT	Editieren des Textes
CLEAR	Löschen des Textes
LOAD	Laden eines bereits gespeicherten Textes
SAVE	Speichern eines Textes

Vektorobjekte

OBJECT 0-9:

EDIT	Editieren der Objektfarben. Beachten Sie bitte, daß Vektorobjekte nur acht Farben haben können.
LOAD	Laden eines Vektorobjektes
CLEAR	Löschen des Vektorobjektes

BALLSOBJECT 0-9:

EDIT	Editieren der Objektfarben. Beachten Sie bitte, daß Ballobjekte nur 16 Farben haben können.
LOAD	Laden eines Ballobjektes
CLEAR	Löschen des Ballobjektes

Farblisten

SCRBACKGRCOLS 0-3:

EDIT	Editieren der Hintergrundfarben für Laufschriften
CLEAR	Löschen der Hintergrundfarbe
LOAD	Laden einer bereits gespeicherten Farbliste
SAVE	Speichern einer Farbliste

BACKGRCOLS 0-7:

EDIT	Editieren der Hintergrundfarben für Ablaufbefehle
CLEAR	Löschen der Hintergrundfarbe
LOAD	Laden einer bereits gespeicherten Farbliste
SAVE	Speichern einer Farbliste

SCROLLBARCOLS:

EDIT	Editieren der Farben für die Trennstriche
CLEAR	Löschen der Farben
LOAD	Laden einer bereits gespeicherten Farbliste
SAVE	Speichern einer Farbliste

ZOOMTEXTCOLS 0-3:

EDIT	Editieren der Farben für den Effekt "ZOOMTEXT"
CLEAR	Löschen der Farben
LOAD	Laden einer bereits gespeicherten Farbliste
SAVE	Speichern einer Farbliste

VECTORBALLSCOLS:

EDIT	Editieren der Farben für den Effekt "FULLSCREEN" im Zusammenhang mit dem Effekt "VECTORBALLS"
CLEAR	Löschen der Farben

LOAD	Laden einer bereits gespeicherten Farbliste
SAVE	Speichern einer Farbliste

3.3 Editieren von Texten im Editor

Zum Editieren von Texten wird in einen separaten Texteditor umgeschaltet. Je nach ausgewählter Textscreen kann das Editorfenster größer oder kleiner ausfallen. Das liegt an der Größe des verwendeten Zeichensatzes. Bei einer Größe von 8x8 Pixeln können Sie viel Text eingeben, bei 32x32 Pixeln dagegen haben Sie nur recht wenig Platz, um Text einzugeben. Die Menge des einzugebenden Textes ist schließlich durch den Bereich 2 (siehe auch Kapitel 2) begrenzt. Wenn Sie nun Text eingeben wollen, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise:

1. Durch die Eingabe von `Return` wird der Text übernommen, und das Programm kehrt auf die Oberfläche zurück.

2. Sie können wie gewohnt den Eingabecursor mit den Pfeil-Tasten innerhalb des Texteditors bewegen.

3. Mit `Help` können Sie zwischen Überschreib- und Einfügemodus wechseln. Den aktuell eingestellten Modus können Sie in der Statuszeile am unteren Ende des Texteditors ablesen.

4. Verwenden Sie bitte nicht `Shift` beim Eingeben von normalen Texten, da diese Taste Sonderzeichen an die aktuelle Cursorposition schreibt, die nur für Laufschriften in den Bereichen 1 und 3 (siehe auch Kapitel 2) Bedeutung haben.

3.3.1 Sonderzeichen im Texteditor

Beachten Sie bitte, daß die im folgenden erklärten Sonderzeichen nur Bedeutung haben, wenn Sie Text für die Bereiche 1 und 3 eingeben wollen. Alle in diesen Bereichen kleinen Buchstaben müssen im Texteditor mit `Shift` eingegeben werden. Sonderzeichen können Sie leicht an der grauen Farbe im Texteditor erkennen.

sX Speed - X kann dabei Werte zwischen 0 (stehend) und 8 (schnell) annehmen.

h Hold - Die Laufschrift wird einen Moment lang angehalten.

oX Choice - Wahl der Laufschrift, entweder X=0 (32x32 Pixel) oder X=1 (16x16 Pixel).

lX YY Logo - Einblenden eines "LITTLELOGO". Dabei kann X die Werte 0-7 (Nummer des Logos) annehmen. Zusätzlich kann noch die Zeit in Sekunden angegeben werden, wie lange das Logo dargestellt werden soll. Dabei kann YY Werte von 00-99 annehmen (dieser Parameter ist zwingend).

mX Mode - Mit diesem Parameter können Sie einer Laufschrift eine Spiegelung zuweisen. Beachten Sie, daß dies nur bei 32x32-Pixel-Laufschriften möglich ist. X kann dabei die Werte 0 (keine Spiegelung) oder 1 (Spiegelung) annehmen.

cX Copperlist - Die Laufschrift kann durch Eingabe dieses Parameters mit einer Copperliste (Farbliste) hinterlegt werden. X gibt dabei die Nummer der Farbliste an und kann die Werte 0 (schwarz) und 1.- 4 (Farblistennummer) annehmen.

wX Wobble - Mit diesem Parameter können Sie einer Laufschrift verschiedene Effekte zuweisen. Beachten Sie bitte, daß dies nur bei 32x32-Pixel-Laufschriften möglich ist. Dabei kann X folgende Werte annehmen:

0	Normal
1	Schrift kontinuierlich um 360° drehen
2	Schrift tanzt (wobbelt)
3	Schrift schrumpfen lassen
4	Zurück auf normale Größe
5	Schrift um 180° drehen
6	Effekt "5" umkehren

jX Jump - Mit diesem Parameter können Sie einer Laufschrift verschiedene Effekte zuweisen. Beachten Sie bitte, daß dies nur bei 16x16-Pixel-Laufschriften möglich ist. Dabei kann X die folgenden Werte annehmen:

0	Normal
1	Sprungliste eins
2	Sprungliste zwei
3	Sprungliste drei
4	Sprungliste vier

b Baseline - Dieser Parameter wählt den Modus für die Trennlinie zu Bereich 2. Dabei können folgende Zusatzparameter verwendet werden:

Trennlinie	b0 X (X=0-9 - Speed)
Scrolleisten	b1 von rechts nach links
Scrolleisten	b2 von links nach rechts
Scrolleisten	b3 von Mitte nach außen
Farbe	b4 XXX (XXX = 000 - FFF)

Dazu ein Beispiel: "o0 s3 b4 F00 DIES IST EIN TEST". o0 schaltet die 32x32-Pixel-Laufschrift auf mittlere Geschwindigkeit (s3), und b4 F00 schaltet die Trennlinie auf rot.

3.3.2 Sonderzeichen bei Sinusscroller

Auch beim Editieren eines Sinusscrollers können Sonderzeichen verwendet werden. Vergessen Sie nicht, bei der Eingabe von Steuerzeichen zusätzlich `Shift` zu drücken.

sX Speed - Hiermit können Sie die Geschwindigkeit des Sinusscrollers festlegen. Dabei kann X die Werte 0 (stehend) bis 4 (schnell) annehmen.

o Off - Schaltet den Sinusscroller aus.

h Hold - Der SinusScroller wird einen Moment lang angehalten.

Wenn z.B. mehrere Texte nacheinander im Sinusscroller angezeigt werden sollen, trennt man die Texte mit dem Befehl "o" voneinander. Bei jedem erneuten Aufruf von "SINUSSCROLLER" wird bis zum nächsten "o" oder, wenn keins mehr folgt, zur Endmarkierung des Textes gesprungen.

4.
Das Kernstück - der PATTERNEDITOR

Der umfangreichste Teil und damit das Kernstück des Demomaker ist der PATTERNEDITOR. Denn erst hier werden alle Effekte getestet, verändert, kombiniert und natürlich auch aufeinander abgestimmt - hier geben Sie Ihrem Demo Ihre ganz persönliche Note und den letzten Schliff, bestimmen die Effekte, und geben vor, wie lange die einzelnen Effekte im fertigen Demo auf den Betrachter wirken sollen.

4.1 Die Hauptpunkte des PATTERNEDITORS

In der Menüleiste sehen Sie die einzelnen Effekte, die durch einen Mausklick aktiviert werden können. In der oberen rechten Ecke wird zur Kontrolle der aktuelle Effekt und die Teilstücknummer angezeigt. Bevor Sie nun endlich anfangen können, hier noch ein paar Informationen vorab.

Test Pattern Das gerade erstellte Teilstück (Pattern) wird angezeigt. Die Anzeige dient haupsächlich zur Kontrolle der eingegebenen Werte.

TEST DEMO Wenn Sie bereits ein Demo oder Teile davon erstellt haben, dient dieser Button zum Überprüfen des Ablaufs. Es werden alle Teilstücke in der von Ihnen festgelegten Reihenfolge unter Berücksichtigung der festgelegten Zeiteinteilung angezeigt.

Delete Pattern Löscht das aktuelle Teilstück aus dem Demo. Alle folgenden Teilstücke (wenn vorhanden) rücken um die Position auf.

Insert Pattern Fügt an die aktuelle Position ein neues Teilstück ein. Alle folgenden Teilstücke (wenn vorhanden) rücken um die Position nach.

Quit Hiermit verläßt man den PATTERNEDITOR und kehrt zurück auf die Hauptoberfläche.

Pfeil links Es wird ein Teilstück zurückgeblättert. Die aktuelle Teilstücknummer können Sie oben rechts ablesen.

Pfeil rechts Es wird ein Teilstück vorgeblättert.

Auch jetzt ist es noch recht schwierig, etwas auf den Bildschirm zu bringen, da zu den einzelnen Effekten jeweils eine beachtliche Menge von Parametern eingegeben werden. Also - nehmen Sie sich bitte die Zeit, und lesen Sie sich erst einmal alles in Ruhe durch. Sie werden sicher feststellen, daß es eine große Hilfe ist.

4.2 Die Teilstückbefehle

Bevor Sie nun die Bedeutung aller Teilstückbefehle kennenlernen, beachten Sie bitte, daß sich alle in Klammern stehenden Namen auf die Preferenzliste beziehen (siehe Kapitel 3.1). Ein Teilstück ist ein Platzhalter für einen bestimmten Effekt. Wenn nun ein solches Teilstück einen Befehl erhalten hat, wird der Befehl im unteren Bildschirmbereich angezeigt. Hier sind, je nach Befehl, verschiedene Eingaben notwendig. Der rote Text stellt immer reine Kommentare dar, weißer Text kann mit der Maus angeklickt und per Tastatur editiert werden. Bei Zahlenkolonnen können nur die Zahlen- und die Cursortasten benutzt werden. Beachten Sie bitte, daß eine Eingabe innerhalb eines dieser Felder nicht mit [Return] bestätigt werden muß. Befindet sich vor einem Eingabefeld das Zeichen "$", handelt es sich um eine hexadezimale Zahl. Dabei entspricht:

10 = 0A
11 = 0B
12 = 0C
13 = 0D
14 = 0E
15 = 0F

Die Zahlen 00 bis 09 in hexadezimaler Schreibweise haben den gleichen Wert wie die in der dezimalen Schreibweise. In mit Hochkommas angezeigten Bereichen kann man einen Text eingeben. Klicken Sie dazu innerhalb dieses Feldes mit der Maus. In den Moduszeilen kann durch Mausklick der Modus geändert werden. Bei manchen Feldern ist die Eingabe negativer Zahlen möglich, in diesem Fall kann man die Zahl mit [-] negieren und mit [+] wieder positiv machen.

Aufstellung aller Befehle

SCREEN MODE

Mit diesem Befehl lassen sich die beiden Scroll-Bereiche (Bereich 1 und 3) und die Musik ein- bzw. ausschalten. Wenn Sie diesen Befehl benutzen, gilt die Einstellung für alle folgenden Teilstücke, bis wieder SCREEN MODE verwendet wird. Zu Beginn eines jeden Demos sind die Musik und die Scroll-Bereiche automatisch eingeschaltet.

SCROLLER1	**ON**	Scroller oben an
	OFF	Scroller oben aus/ Trennlinie bleibt erhalten

SCROLLER2	**ON**	Scroller unten an
	OFF	Scroller unten aus/ Trennlinie bleibt erhalten
MUSIC	**ON**	Musik an
	OFF	Musik aus

BIGLOGO

Dieser Befehl zeigt ein großes Logo an.

LOGONUMBER	gibt Nummer des Logos an (BIGLOGO 0 bis BIGLOGO 3).
TIME	gibt die Dauer des Befehls in Sekunden an (0-99).
STARS	Scroll-Sterne werden wie folgt eingeblendet:

NONE	keine Scroll-Sterne
SPR1 RIGHT	Sprite1 von rechts
SPR1 LEFT	Sprite1 von links.
...	

Gleiches gilt für SPR2 bis SPR4.

BEGINEFFECT Die folgenden Befehle stehen zur Auswahl:

MIDDLE Logo erscheint in der Mitte

DIRECTION1-8 Logo erscheint wie folgt:

1	von rechts
2	aus der oberen rechten Ecke
3	von oben
4	aus der oberen linken Ecke
5	von links
6	aus der unteren rechten Ecke
7	von unten
8	aus der unteren rechten Ecke.

FLOOD Logo wird "eingefüllt"

ZOOM Logo wird gezoomt

BUMPING 1-3 Logo fällt von oben herein, wobei 0=langsam und 3=schnell ist.

ENDEFFECT Es stehen die gleichen Effekte wie bei "BEGINEFFECT" zur Verfügung, nur umgekehrt. Z.B.: ZOOM Logo wird herausgezoomt. Zusätzlich gibt es noch den folgenden Befehl:

CLEAR 1-3 Logo wird gelöscht

In dem Feld "MODE" können zusätzlich folgende möglichen Befehle ausgewählt werden:

NORMAL nur die gerade beschriebenen Effekte

BACKGRCOLS

BACKGRLIST Farbliste für Hintergrundfarben (BACKGRCOLS 0 - 7)

EFFECT1

BACKGRLIST Farbliste für Effekt (BACKGRCOLS 0 - 7)
DISTANCE gibt den Abstand für den Effekt an (z.B. 0007 oder 0158).

LITTLELOGO

Hier gelten die gleichen Möglichkeiten wie bei "BIGLOGO". Nur wird ein kleineres Logo angezeigt (LITTLELOGO 0 - 7).

VECTORGFX

Anzeigen eines Vektorobjektes.

OBJECTNR Nummer des Objektes (OBJECT 0-9)
TIME Zeit in Sekunden
STARS Scroll-Sterne können wie folgt eingeblendet werden:

NONE	keine Scroll-Sterne
SPR1 RIGHT	Sprite1 von rechts
SPR1 LEFT	Sprite1 von links.
...	

Gleiches gilt für SPR2 bis SPR4.

ADD X Dieser Wert wird zu allen X-Koordinaten des Objektes addiert. Dieser Wert kann auch negativ sein. Es ist damit möglich, ein Objekt zu verschieben.

ADD Y Wie "ADD X", nur daß dieser Wert zu allen Y-Koordinaten des Objektes addiert wird.

ADD Z Wie "ADD X", nur daß dieser Wert wird zu allen Z-Koordinaten des Objektes addiert wird.

ANGLE X Startwinkel des Objektes in Grad. Gültige Werte sind: X, Y, Z von 0 bis 360.

ANGLE Y Wie "ANGLE X"

ANGLE Z Wie "ANGLE X"

ROTATE X X-Rotationswinkel für das Objekt, an der jeweiligen Achse in Grad. Gültige Werte sind: X, Y, Z von 0 bis 360

ROTATE Y	Wie "ROTATE X"
ROTATE Z	Wie "ROTATE X"

In dem Feld "MODE" können zusätzlich folgende Befehle ausgewählt werden:

NORMAL	Nur die gerade beschriebenen Effekte.
MIRROR	Spiegelung einschalten
BACKGRLIST	Farben der Spiegelung (BACKGRCOLS 0-7)
VECTORSTARS	Vektorstars einschalten
ANGLE X	Startwinkel X in Grad
ANGLE Y	Startwinkel Y in Grad
ANGLE Z	Startwinkel Z in Grad
ROTATE X	Drehwinkel X in Grad
ROTATE Y	Drehwinkel Y in Grad
ROTATE Z	Drehwinkel Z in Grad
STARSPEED	Geschwindigkeit der Sterne
STARBOBS	Sternobjekt wählen (STARSOBJECT 0-3)
PRIORITY	Priorität der Vektorstars
PIXELSTARS	Normale Sterne einschalten
COLOR 1	Hexadezimale Farbe der Sterne
COLOR 2	Hexadezimale Farbe der Sterne
COLOR 3	Hexadezimale Farbe der Sterne

ROTATE Z	Drehwinkel Z der Sterne
PRIORITY	Sterne vor oder hinter dem Objekt ("IN FRONT"/"BEHIND")

TXTSCREEN16	Textbildschirm mit (FONT 16x16)
TEXTSCREEN	Nummer des Textbildschirms (TEXTSCREEN16 0-9)
PRIORITY	Textbildschirm vor oder hinter dem Objekt ("IN FRONT"/"BEHIND")

TXTSCREEN8	Textbildschirm mit (FONT 8x8)
TEXTSCREEN	Nummer der Textbildschirms (TEXTSCREEN 8 0-9)
PRIORITY	Textbildschirm vor oder hinter dem Objekt ("IN FRONT"/"BEHIND")

VECTORBALLS

Anzeigen eines Vektorballs-Objekts. Beachten Sie dabei bitte, daß das Objekt schon in "VECTORBALLSGFX" eingeladen sein muß.

OBJECTNR	Nummer des Objekts (BALLSOBJECT 0-9)
TIME	Zeit in Sekunden
STARS	Scroll-Sterene können wie folgt eingeblendet werden:

NONE	keine Scroll-Sterne
SPR1 RIGHT	Sprite1 von rechts
SPR1 LEFT	Sprite1 von links.
...	

Gleiches gilt für SPR2 bis SPR4. Winkel, Add und Drehwinkel wie bei "VEKTORGFX". In dem Feld "MODE" können zusätzlich folgende möglichen Befehle ausgewählt werden:

NORMAL	Nur die gerade beschriebenen Effekte
MIRROR1	Normaler Spiegel
BACKGRLIST	Farben für Spiegel (BACKGRCOLS 0-7)
MIRROR2	Spiegel mit Wasser-Effekt
BACKGRLIST	Farben für Spiegel (BACKGRCOLS 0-7)
FULLSCREEN1	Die untere Scroll-Leiste wird durch den Effekt "MIRROR1" ersetzt. Beachten Sie bitte, daß Sie jetzt keine Laufschrift im Bereich 3 mehr darstellen können.
FULLSCREEN2	Wie "FULLSCREEN1", jedoch wird der Effekt "MIRROR2" verwendet.

TEXT16SPECIAL

Textscreen mit FONT 16x16 anzeigen.

TEXTSCREEN Nummer der Textscreens (TEXTSCREEN16 0-9)

TIME Zeit in Sekunden.

STARS Scroll-Sterne können wie folgt eingeblendet werden:

NONE	keine Scroll-Sterne
SPR1 RIGHT	Sprite1 von rechts
SPR1 LEFT	Sprite1 von links
...	

Gleiches gilt für SPR2 bis SPR4. In dem Feld "MODE" können zusätzlich folgende mögliche Befehle ausgewählt werden:

SCREEN ONLY Nur Textscreen

VECTORSTARS Wie bei Vektorgfx

PIXELSTARS Wie bei Vektorgfx

TEXT8SPECIAL

Textscreen mit FONT 8x8 anzeigen.

TEXTSCREEN	Nummer der Textscreens (TEXTSCREEN 8 0-9)
TIME	Zeit in Sekunden
STARS	Scroll-Sterne können wie folgt eingeblendet werden:

NONE	keine Scroll-Sterne
SPR1 RIGHT	Sprite1 von rechts
SPR1 LEFT	Sprite1 von links
...	

Gleiches gilt für SRP2 bis SPR4. In dem Feld "MODE" können zusätzlich folgende möglichen Befehle ausgewählt werden:

SCREEN ONLY	Nur Textscreen
VECTORSTARS	Wie bei Vektorgfx
PIXELSTARS	Wie bei Vektorgfx

SINUSSCROLLER

Anzeigen eines Sinusscrollers mit FONT 16x16 1PL. Der benutzte Text ist SINUS-SCROLLTEXT. Die Sinusbewegung entsteht aus der Überlagerung zweier Sinuskurven. Deshalb gibt es für jede Kurve jeweils einen Startwert, einen Wert, der zu jeder Spalte des Sinusscrollers addiert wird, und einen Wert, der jeden Bildschirmdurchlauf zum Startwert addiert:

Es sind jeweils Werte von 0-$200 möglich.

START 1	Startwert der ersten Sinuskurve (siehe Beispiel)
START 2	Startwert der zweiten Sinuskurve (siehe Beispiel)
ADD 1	Dieser Wert wird zur ersten Sinuskurve addiert. Dieser Wert kann auch negativ sein. Es ist damit möglich, ein Objekt zu verschieben.
ADD 2	Dieser Wert wird zu allen X-Koordinaten des Objektes addiert. Dieser Wert kann auch negativ sein.
SPEED 1	Geschwindigkeit der ersten Sinuskurve
SPEED 2	Geschwindigkeit der zweiten Sinuskurve

Einige Beispiele hierzu:

START 1/2	ADD 1/2	SPEED 1/2
000,000	002,002	-002,-002
000,000	002,001	-003,-003
000,000	002,002	-004, 004
000,000	003,002	-004, 002
000,000	000,003	000,-003
000,000	-001,003	000,-003
000,000	000,002	-003,-003
230,230	001,001	000, 000
000,000	001,001	010,-010

BACKGRLIST Farben für den Hintergrund (BACKGRCOLS 0-7)

In dem Feld "MODE" können zusätzlich folgende möglichen Befehle ausgewählt werden:

ONE COLOR	einfarbiger Sinusscroller
COLOR 1	hexadezimale Farbe
COPPERLIST1	Farben des Sinusscrollers
COLORLIST	Farbliste (BACKGRCOLS 0-7)
FLASHEN 1	Sinusscroller blinkt in den Farben des folgenden Parameters:
COLORLIST	Flashliste (BACKGRCOLS 0-7)

3 COLORS	dreifarbiger Sinusscroller (3D-Effekt)
COLOR 1	hexadezimale Farbe 1
COLOR 2	hexadezimale Farbe 2
COLOR 3	hexadezimale Farbe 3
COPPERLIST2	Farben im Rand des Sinusscrollers (Outline-Effekt)
COLORLIST	Farbliste (BACKGRCOLS 0-7)
COLOR 1	hexadezimale Farbe 1
COLOR 2	hexadezimale Farbe 2
FLASHEN 2	Der Rand des Sinusscrollers blinkt in den Farben des folgenden Parameters (Outline-Effekt):
COLORLIST	Flashliste (BACKGRCOLS 0-7)
COLOR 1	hexadezimale Farbe 1
COLOR 2	hexadezimale Farbe 2

ZOOMTEXT

Eine Textzeile wird gezoomt. Beachten Sie bitte, daß der Zeichensatz "VECTORCHARSET" vorher geladen werden muß.

COLORLIST	Farben im Text (ZOOMTEXTCOLS 0-3)
ZOOMTEXT	Hier kann der Zoomtext eingegeben werden (10 Zeichen Text).
COLOR1	hexadezimale Randfarbe 1
COLOR2	hexadezimale Randfarbe 2

ZOOMMODE Die folgenden Zoom-Möglichkeiten können genutzt werden:

0-Text wird aus der Bildschirmmitte zu den Rändern gezoomt.

1-Wie ZOOMMODE 0, jedoch umgekehrt.

2-Text wird von den Rändern zur Bildschirmmitte gezoomt und zurück.

3-Wie ZOOMMODE 2, jedoch umgekehrt.

TEXTSCR32

Ein Textscreen wird mit dem Zeichensatz FONT 32x32 angezeigt.

TEXTSCREEN Nummer des Textscreens (TEXTSCREEN32 0-9). Alles folgende entspricht dem Befehl BIGLOGO!

TEXTSCR16

Ein Textscreen wird mit dem Zeichensatz FONT 16x16 angezeigt.

TEXTSCREEN Nummer des Textscreens (TEXTSCREEN16 0-9). Alles folgende entspricht dem Befehl BIGLOGO!

TEXTSCR8

Ein Textscreen wird mit dem Zeichensatz FONT 8x8 angezeigt.

TEXTSCREEN Nummer des Textscreens (TEXTSCREEN8 0-9). Alles folgende entspricht dem Befehl BIGLOGO!

TEXTLINE32

Eine Textzeile wird mit dem Zeichensatz FONT 32x32 angezeigt.

LINENUMBER Nummer der Bildschirmzeile (0-4).

LINETEXT Hier kann der Text eingegeben werden (10 Zeichen Text). Alles übrige entspricht dem Befehl BIGLOGO!

TEXTLINE16

Eine Textzeile wird mit dem Zeichensatz FONT 16x16 angezeigt.

LINENUMBER Nummer der Bildschirmzeile (0-8)

LINETEXT Hier kann der Text eingegeben werden (20 Zeichen Text). Alles übrige entspricht dem Befehl BIGLOGO!

TEXTLINE8

Eine Textzeile wird mit dem Zeichensatz FONT 8x8 angezeigt.

LINENUMBER Nummer der Bildschirmzeile (0-18)

LINETEXT Hier kann der Text eingegeben werden (40 Zeichen Text). Alles übrige entspricht dem Befehl BIGLOGO!

PLASMA

Es wird ein Plasmaeffekt - der Text ist nur dann zu sehen, wenn eine Farbe diesen durchläuft - auf dem Bildschirm angezeigt.

TIME Zeit in Sekunden

COLORLIST Farbliste, die für den Effekt verwendet wird

Der Plasmaeffekt entsteht aus der Überlagerung zweier Sinuskurven sowohl in X- als auch in Y-Richtung.

X-ADD1	Addwert 1 für X
X-ADD2	Addwert 2 für X
X-SPEED 1	Geschwindigkeit 1 für X
X-SPEED 2	Geschwindigkeit 2 für X

Y-ADD1 Y-ADD2	Addwert 1 für Y Addwert 2 für Y
Y-SPEED 1 Y-SPEED 2	Geschwindigkeit 1 für Y Geschwindigkeit 2 für Y

Für X sind auch negative Werte möglich. Einige Beispiele:

X-ADD 1/2	X-SPEED 1/2	Y-ADD 1/2	Y-SPEED 1/2
004,004	004, 004	004,004	004, 004
008,010	004, 006	-004,008	008,-008
008,010	014, 006	-004,008	028,-008
004,004	008, 008	000,000	000, 000
004,004	008, 008	020,020	010, 010
008,008	-004, 008	050,020	-008,-008
004,004	-008,-008	256,010	000, 004
004,004	-008,-008	020,010	008,-004
004,004	256, 004	004,014	256, 004

In dem Feld "MODE" können zusätzlich folgende Befehle ausgewählt werden:

NORMAL	Nur Plasma
TEXTSCREEN16	Textbildschirm mit FONT 16x16 1PL
TEXTSCREEN	Textscreennummer (TEXTSCREEN16 0-9)

LINEEFFECT

TIME Zeit in Sekunden.

STARS Scroll-Sterne können wie folgt eingeblendet werden:

NONE	keine Scroll-Sterne
SPR1 RIGHT	Sprite1 von rechts
SPR1 LEFT	Sprite1 von links.
...	

CLEARNR gibt an, wie viele Linieneffekte erhalten bleiben (0-15)

Der Linieneffekt besteht aus der Überlagerung dreier Sinuskurven sowohl in X- als auch in Y-Richtung. Für die "Start"-, "Add"- und "Speed"-Werte sind Zahlen von 0 bis $200 möglich.

Wenn für X-START der Wert 0 und für Y-START der Wert $80 eingesetzt wird, erhält man Sinus in X-Richtung und Cosinus in Y-Richtung. In diesem Fall entstehen dann Kreise. Wenn der Linieneffekt zusammenhängend erscheinen soll, müssen sowohl die "XADD"-Werte und "YADD"-Werte durch $8 teilbar sein. (d.h. Werte wie

```
-$200,...,-$10,-$8,0,$8,$10,$18,$20,$28,$30,...,$200)
```

XSTART 1	Startwert für X1
XSTART 2	Startwert für X2
XSTART 3	Startwert für X3
XADD 1	Dieser Wert wird zu allen X-Koordinaten des Objektes addiert. Dieser Wert kann auch negativ sein. Es ist damit möglich, ein Objekt zu verschieben.)
XADD 2	Wie "XADD 1"
XADD 3	Wie "XADD 1"
XSPEED 1	Geschwindigkeit. Dieser Wert kann auch negativ sein.
XSPEED 2	Wie "XSPEED 1"
XSPEED 3	Wie "XSPEED 1"
YSTART 1	Wie "XSTART 1"
YSTART 2	Wie "XSTART 1"
YSTART 3	Wie "XSTART 1"
YADD 1	Dieser Wert wird zu allen Y-Koordinaten des Objektes addiert. Dieser Wert kann auch negativ sein. Es ist damit möglich, ein Objekt zu verschieben.
YADD 2	Wie "YADD 1"
YADD 3	Wie "YADD1"

YSPEED 1 Geschwindigkeit. Dieser Wert kann auch negativ sein.

YSPEED 2 Wie "YSPEED 1"

YSPEED 3 Wie "YSPEED 1"

Dazu wieder einige Beispiele:

Effect	XSTART 1-3	XADD 1-3	XSPEED 1-3
0	000,000,000	048,100,048	005,002,003
1	000,000,000	048,080,048	005,000,000
2	000,000,000	008,008,018	005,005,005
3	000,000,000	008,008,088	003,003,003

Effect	YSTART 1-3	YADD 1-3	YSPEED 1-3
0	080,080,080	048,100,048	005,002,003
1	080,080,080	048,080,048	005,000,000
2	080,080,080	008,008,018	005,005,005
3	080,080,080	008,008,088	003,003,003

LINECOLOR hexadezimale Farbe der Linien

In dem Feld "MODE" können zusätzlich folgende Befehle ausgewählt werden:

NORMAL

TXTSCREEN16	Textbildschirm mit (FONT 16x16)
TEXTSCREEN	Nummer des Textbildschirms (TEXTSCREEN16 0-9)
TXTSCREEN8	Textbildschirm mit (FONT 8x8)
TEXTSCREEN	Nummer des Textbildschirms (TEXTSCREEN8 0-9)

BOBEFFECT

Es werden die Bobs aus BOBEFFECTGFX benutzt.

BOBNUMBER gibt an, welcher 16x16 Bob aus BOBEFFECTGFX genommen wird (0-9)

BOBANIM falls 0, keine Animation, sonst gibt der Wert an, wieviele folgende Bobs nach BOBNUMMER angezeigt werden sollen.

Wenn der Bob-Effekt zusammenhängend sein soll, müssen sowohl die XADD-Werte und YADD-Werte durch $10 teilbar sein, d.h. Werte wie: -$200,...,-$20,-$10,0,$10,$20,$30,$40,$50,$60,...,$200)

START-, ADD- und SPEED-Werte wie bei LINEEFFECT. Auch hierzu wieder einige Beispiele:

Effect	XSTART 1-3	XADD 1-3	XSPEED 1-3
0	000,000,000	-020,010,010	005, 002, 003
1	000,000,000	020,010,010	-008, 002, 003
2	000,000,000	020,008,008	008,-005, 004
3	000,000,000	100,100,010	006, 005,-004
4	000,000,000	110,110,010	006, 005,-004
5	000,000,000	010,010,010	003, 003, 003
6	000,000,000	020,010,010	005, 005, 005

Effect	YSTART 1-3	YADD 1-3	YSPEED 1-3
0	080,080,080	-020,010,010	005,002, 003
1	080,080,080	020,010,010	-008,002, 003
2	080,080,080	020,008,008	-008,005, 004
3	080,080,080	100,100,010	006,005,-004
4	080,080,080	110,110,010	006,005, 004
5	080,080,080	010,010,010	003,003, 003
6	080,080,080	030,010,020	005,005, 005

In dem Feld "MODE" können zusätzlich folgende Befehle ausgewählt werden:

NORMAL

TXTSCREEN16 Textbildschirm mit (FONT 16x16)

TEXTSCREEN Nummer des Textbildschirms (TEXTSCREEN16 0-9)

TXTSCREEN8 Textbildschirm mit (FONT 8x8)

TEXTSCREEN Nummer der Textbildschirms (TEXTSCREEN8 0-9)

PIXELEFFECT

Wenn der Pixeleffekt zusammenhängend sein soll, müssen sowohl die XADD-Werte und YADD-Werte durch $4 teilbar sein, z.B. Werte wie: -$200,...,-$8,-$4,0,$4,$8,$c,$10,$14,$18,...,$200)

START-, ADD- und SPEED-Werte wie bei LINEEFFECT. Beispiele:

Effect	XSTART 1-3	XADD 1-3	XSPEED 1-3
0	000,000,000	104,004,004	-004,003,002
1	000,000,000	018,004,004	004,002,002

Effect	YSTART 1-3	YADD 1-3	YSPEED 1-3
0	080,080,080	104,004,004	-004,002,002
1	080,080,080	018,004,004	004,002,002

LINECOLOR hexadezimale Farbe der Punkte

In dem Feld "MODE" können zusätzlich folgende Befehle ausgewählt werden:

NORMAL

TXTSCREEN16 Textbildschirm mit (FONT 16x16)

TEXTSCREEN Nummer der Textbildschirms (TEXTSCREEN16 0-9)

TXTSCREEN8	Textbildschirm mit (FONT 8x8)
TEXTSCREEN	Nummer des Textbildschirms (TEXTSCREEN 8 0-9)

Erläuterungen

Hexadezimale Farbeingabe

Eine Farbe setzt sich aus den RGB-Komponenten zusammen, d.h. man kann den Rot-, Grün- und Blauanteil einzeln festlegen. Jede Komponente kann einen Wert von 0 bis 15 annehmen, der Hexadezimal eingegeben wird. Also kann je Komponente ein Wert von 0 bis F eingeben werden (0 bis 9 und A bis F).

Hierzu einige Beispiele:

00f	blau
0f0	grün
f00	rot
33f	helles Blau
fff	weiß
888	grau
f0f	rosa
ff0	gelb

5.
Das Demo-Menü

Damit Sie Ihre selbsterstellten Demos auch an Freunde und Bekannte weitergeben können, lassen sich diese als lauffähige Programme und natürlich auch als Bootintro speichern. Im einzelnen gibt es folgende Unterscheidungen:

SAVE FINAL

Speichern eines vom CLI aus lauffähigen Demos. Es wird nach Pfad und Name des Demos gefragt, z.B. "DF0:TESTDEMO". Wenn ein fertig gespeichertes Demo vom CLI aus gestartet werden soll, sollte man den CLI-Befehl RUNDEMO benutzen, der sich auf der Diskette befindet.

Der Aufruf wird dann z.B. so gemacht: RUNDEMO DF0:TESTDEMO. Wenn nicht genug Speicher vorhanden ist oder das Demo unter dem angegebenen Namen nicht existiert, so bricht der RUNDEMO-Befehl automatisch ab.

SAVE SHORT

Wie SAVE FINAL, jedoch mit dem Unterschied, daß das abgespeicherte Demo wieder in den Demomaker eingeladen werden und so jederzeit wieder verändert werden kann. Das gespeicherte Demo ist aber dennoch vom CLI aus lauffähig.

LOAD SHORT

Laden eines mit SAVE SHORT gespeicherten Files zur Weiterverarbeitung mit dem Demomaker. Beachten Sie bitte, daß dabei alle bereits im Demomaker bearbeiteten Daten gelöscht werden.

SAVE BOOTBLOCK	Ein lauffähiges Demo wird als Bootintro auf eine Diskette geschrieben. Die Diskette sollte vorher neu formatiert werden, da sonst ein Datenverlust möglich ist! Es wird nach dem Pfad gefragt: DF0 bis DF3. Wenn eine Diskette mit SAVE BOOTBLOCK behandelt wurde, kann sie danach als ganz normale Diskette verwendet werden, wobei natürlich weniger Platz ist, da das Demo einige der vorderen Spuren belegt.
FORMAT	Eine Diskette wird neu formatiert, alle Daten gehen dabei verloren. Es wird nach dem Pfad und dem Namen gefragt, z.B. "DF0:DEMODISK"
EXIT	Zurück ins Hauptmenü

6.
Verwendung eigener Grafiken

Eigene Grafiken können einfach eingeladen werden. Die einzige Voraussetzung ist, daß die Bilder im IFF-Grafikformat vorliegen und als Pinsel gespeichert wurden. Dabei ist auch auf die korrekte Anzahl von Bitplanes und die Größe zu achten. Die Grafiken des Demomakers können jederzeit in ein beliebiges Malprogramm eingeladen und nach Belieben verändert werden.

Hier eine Aufstellung aller verwendeten Formate:

Beachten Sie bitte, daß bei allen anderen Objekten die Anzahl der Bitplanes bzw. die Maße unbedingt eingehalten werden müssen. Farben, die Sie nicht benutzen, können Sie ja einfach schwarz einfärben. Weiterhin müssen solche Grafiken im IFF-Bildformat vorliegen. Speichern Sie daher die gewünschte Grafik immer als Pinsel ab.

LITTLELOGO	vier Bitplanes, 320 Pixel Breite und 54 Pixel Höhe
BIGLOGO	vier Bitplanes, 320 Pixel Breite und 158 Pixel Höhe
FONT 32x32	vier Bitplanes, 320 Pixel Breite und 192 Pixel Höhe
FONT 16x16	drei Bitplanes, 320 Pixel Breite und 48 Pixel Höhe
FONT 8x8	drei Bitplanes, 320 Pixel Breite und 16 Pixel Höhe
FONT 16x16 1PL	eine Bitplane, 320 Pixel Breite und 48 Pixel Höhe
SPRITEOBJECT	zwei Bitplanes, 48 Pixel Breite und 9 Pixel Höhe
STARBOBS	zwei Bitplanes, 128 Pixel Breite und 15 Pixel Höhe
VEKTORBALLSGFX	vier Bitplanes, 320 Pixel Breite und 64 Pixel Höhe
BOBEFFECTGFX	drei Bitplanes, 160 Pixel Breite und 16 Pixel Höhe.

7.
Die Musikroutinen

Auf der Demomaker-Diskette befinden sich verschiedene Abspielroutinen, die eingeladen werden können.

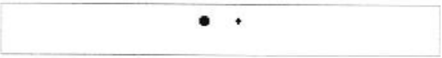
Wenn Musikdaten eingeladen werden und es sich um eine zur eingeladenen Musikroutine nicht kompatible Musik handelt, kann der Demomaker dies nicht erkennen, und es kann zu einem Absturz kommen.

8.
Anhang

Disketteninhalt

Bobs

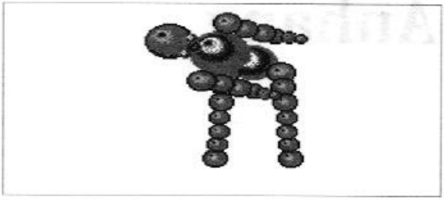
SPRITE.ROUND



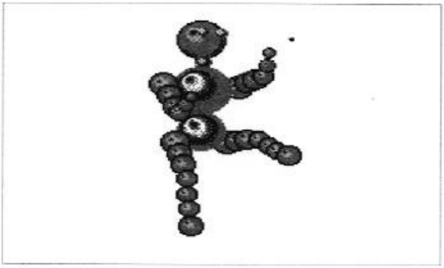
BOBEFFECTBOBS6

Balls

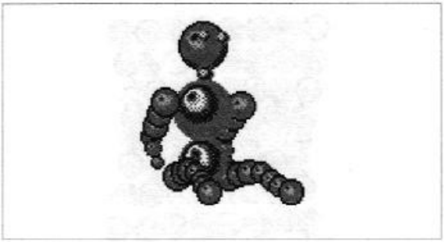
SPORTLER.BALA



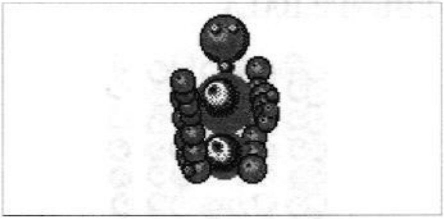
DANCER1.BALA



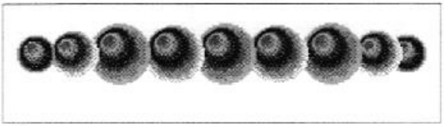
DANCER2.BALA



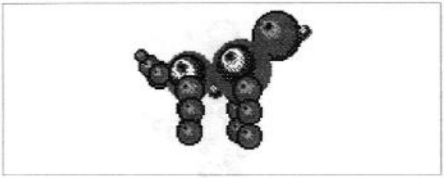
DANCER3.BALA



OBJECT2.BALA



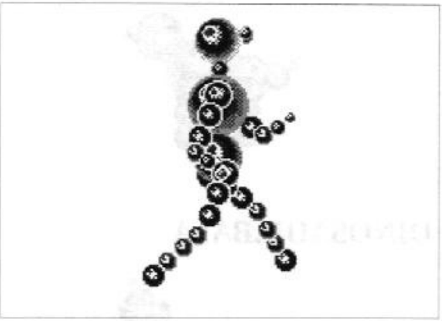
WEIRD2.BALA



DINOSAUR.BALA

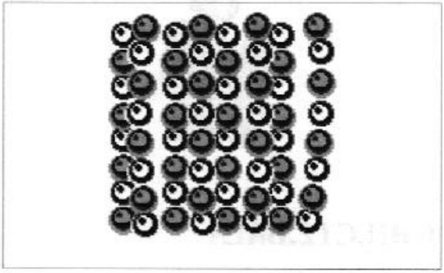
BOX.BALA

WALKER1.BALA

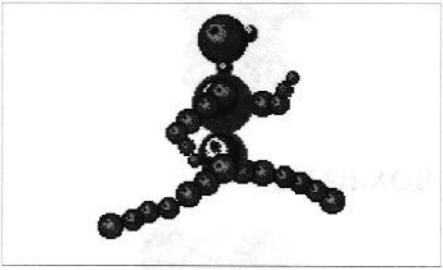


EBENE.BALA

EBENE2.BALA

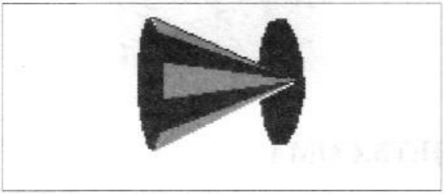


WALKER2.BALA



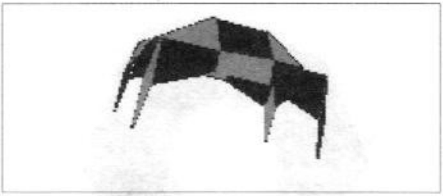
Objekts

WOBBLE1.COMA

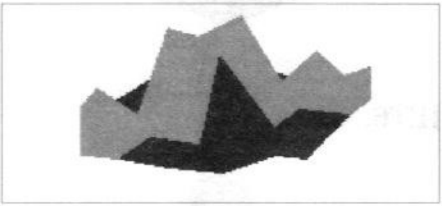


TRIO2.NORA

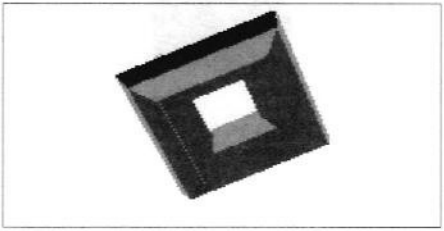
TRANSFORM5.COMA



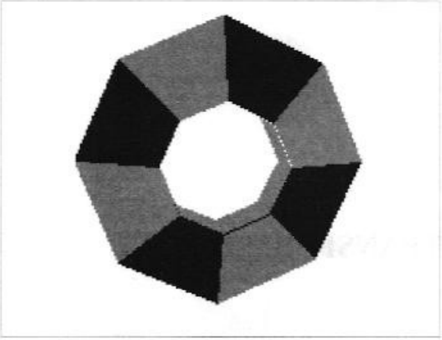
TRANSFORM3.COMA



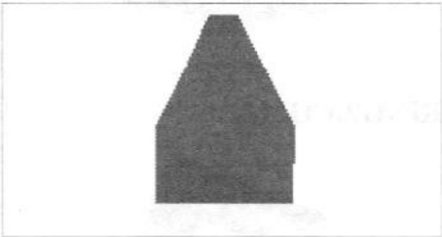
RING2.COMA



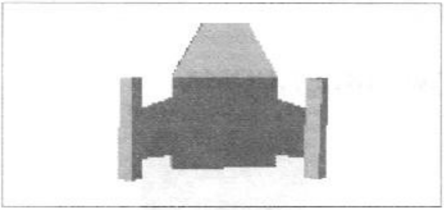
TORUS1.NORA



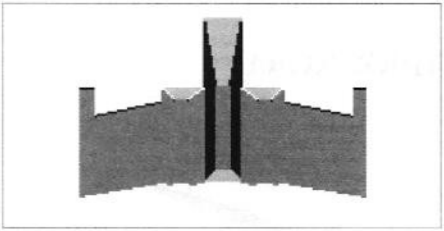
JET6.NORA



JET6.COMA

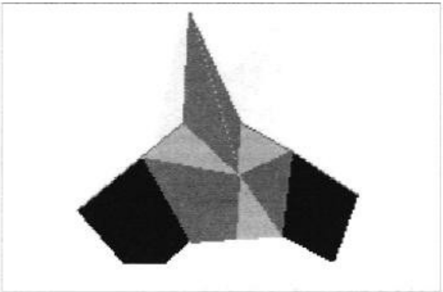


JET5.COMA

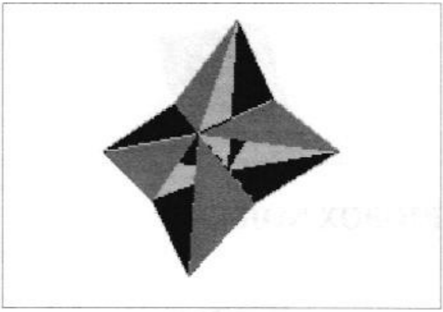


INSIDE1.NORA

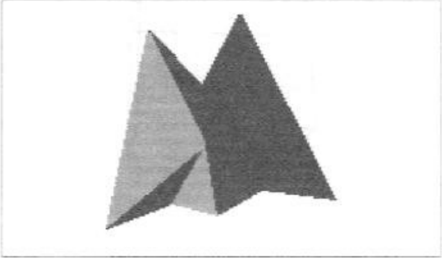
JET4.COMA



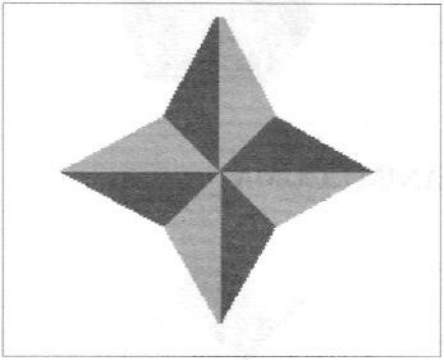
EQUALIZER3.NORA



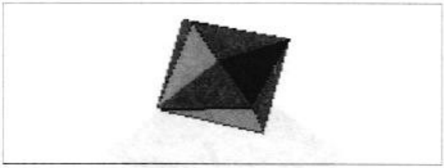
JET2.COMA



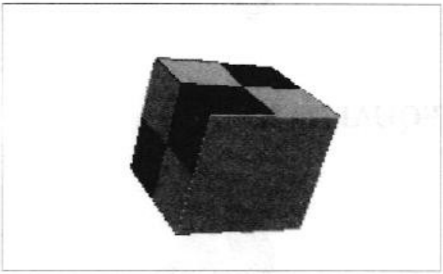
EQUALIZER2.COMA



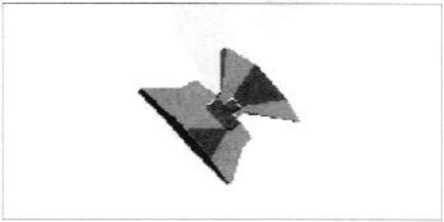
DIAMANT.NORA



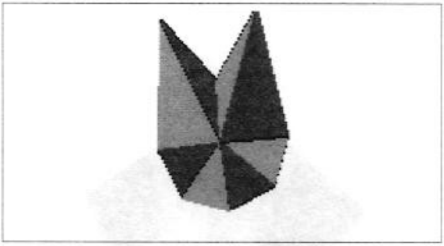
BIGBOX.NORA



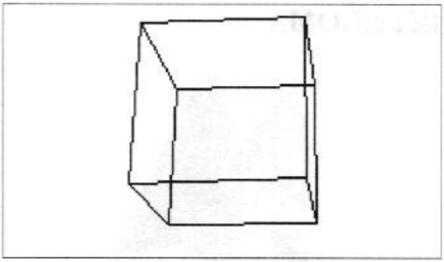
ANIM1.COMA



JET1.COMA



QUADER1.VECA



Fonts

PIX16.1PL.NORM2

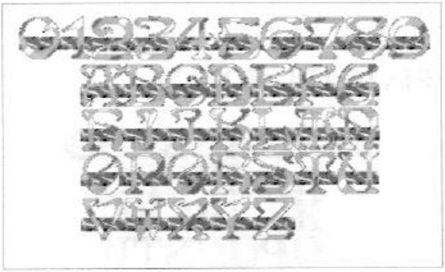
PIX16.MAGIC

PIX16.LED

PIX32.AFTERBURNER

PIX32.ANNONCE2

PIX32.BOCKLIN1



PIX32.ANNONCE3

PIX32.METALLFONT

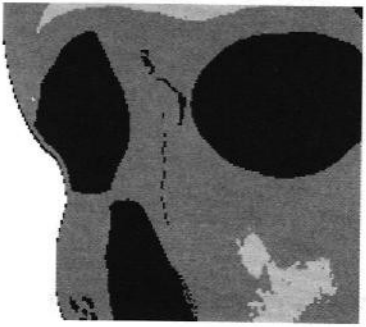
Logos

LITTLELOGO SPACE1

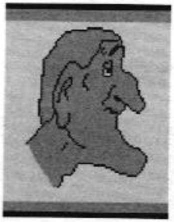
LITTLELOGO SPACE2

LITTLELOGO SPACE3

BIGLOGO DEATH



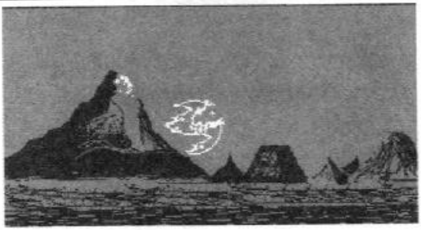
BIGLOGO FACE 2



BIGLOGO FACE 3

LITTLELOGO NOATARI

BIGLOGO SUNSET



Songs

Unterverzeichnis MarkII

BALLER2.MII

BALLER3.MII

HARD.MII

PEMAIN.MII

9. Stichwortverzeichnis

Abspielroutinen 68

BACKGRCOLS 0-7 27
Ballobjekte 26
BALLSOBJECT 0-9 26
Bedieneroberfläche 18
Bereich 1 16
Bereich 2 16
Bereich 3 16
BIGLOGO 21, 37
Bildschirmaufbau 16
BOBEFFECT 56
BOBEFFECTGFX 24

Chip-RAM 18

Delete Pattern 34
DEMO MENU 18
Demo-Menü 62
DEMOPATTERNS 21

Eigene Grafiken 66
EXIT 63
FONT 16x16 22
FONT 16x16 1PL 22
FONT 32x32 22

FONT 8x8 22
FORMAT 63

Grafikformate 66

Hexadezimale Farbeingabe 59

Insert Pattern 34
Installation 12

LINEEFFECT 53
LITTLELOGO 21, 39
LOAD SHORT 62

Marke 19
MUSIC 20
MUSIC ON/OFF 18
Musikroutinen 68

OBJECT 0-9 26
Objekte laden 19
PATTERNEDITOR 18, 34
Pfeil links 35
Pfeil rechts 35
PIXELEFFECT 58
PLASMA 51

Quit 35

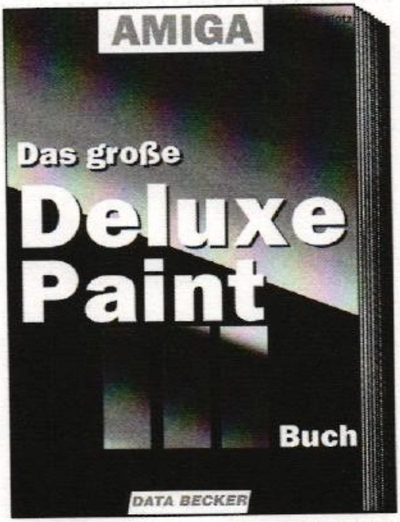
SAVE BOOTBLOCK 63
SAVE FINAL 62
SAVE SHORT 62
SCRBACKGRCOLS 0-3 26
SCREEN MODE 36
SCROLLBARCOLS 27
SCROLLTEXT OBEN 24
SCROLLTEXT UNTEN 24
SINUSSCROLLER 46
SINUSSCROLLTEXT 25
Sonderzeichen für Laufschriften 29
Sonderzeichen für Sinuslaufschriften 31
SPRITEOBJECT 0-3 23
STARBOBS 0-3 23
TEST DEMO 18, 34
Test Pattern 34
TEXT16SPECIAL 44
TEXT8SPECIAL 45
Texteditor 29
TEXTLINE16 50
TEXTLINE32 50
TEXTLINE8 51
TEXTSCR16 49
TEXTSCR32 49

TEXTSCR8 50
TEXTSCREEN 8 0-9 25
TEXTSCREEN16 0-9 25
TEXTSCREEN32 0-9 25
VECTORBALLS 42
VECTORBALLSCOLS 27
VECTORCHARSET 23
VEKTORBALLSGFX 23
Vektorobjekte 26

ZOOMTEXT 48
ZOOMTEXTCOLS 0-3 27

Die ganze bunte Palette von Deluxe Paint III

Deluxe Paint III gehört wohl zu den außergewöhnlichsten Grafikprogrammen, die derzeit für den Amiga verfügbar sind. Bereits mit den einfachen



Funktionen erzielt man erstaunliche Ergebnisse. Mit dem großen Deluxe-Paint-III-Buch jedoch wird's erst so richtig professionell. Neben einer ausführlichen, leichtverständlichen Beschreibung der Grundfunktionen zeigt dieses Buch vor allem, was Deluxe Paint III tatsächlich leisten kann: perspektivische Zeichnungen, verbogene Brushs, Animation in 3D, Erzeugen von fließenden Farbübergängen, Erstellen von Videos und und und. Natürlich verraten Ihnen die Autoren auch zahlreiche Tips & Tricks.

Langlotz/Vignjevic
Das große Deluxe-Paint-III-Buch
397 Seiten, DM 39,-
ISBN 3-89011-369-9

Amiga-Lowcost-Software

Demomaker Erweiterungsset

Damit Ihnen bei der Benutzung des DATA BECKER Demomakers auch wirklich nicht langweilig wird, gibt es jetzt das Demomaker-Erweiterungsset. Und wieder ist alles vertreten: neue Vektorobjekte, neue Ballobjekte, neue Bobs, neue Sprites, neue Zeichensätze, neue Logos, alles neu, neu, neu...

Hier nun eine kleine Übersicht:

Logos: Neue Logos zum Ein- und Ausblenden, Reinfließen, Reinfallen...

Fonts: Neue Fonts stehen diesmal in den Größen 16x16 und 32x32 Pixel für Laufschriften und Textbildschirme bis zu 16 Farben zur Verfügung.

Vektorobjekte: Eine große Auswahl neuer Objekte wie rotierende und mutierende Figuren und jede Menge merkwürdiger Dinge...

Ballobjekte: Die neusten Ballobjekte verführen zum Zurücklehnen – ein Gefühl wie Kino!

Bobs: Neue Bobs zeichnen mit atemberaubender Geschwindigkeit die verrücktesten Formen auf den Bildschirm.

Songs: Auch die neue Musik im MarkII-Format öffnet einem eine Welt der Träume...

Wer noch nicht genug hat, der sollte sich schon einmal anschnallen, der Countdown für Set No.2 läuft bereits....

Software-Voraussetzung: *DATA BECKERs Demomaker.*

Hardware-Voraussetzung:
Amiga 500, 1000, 2000 und 3000 mit einem Laufwerk benötigen 1 MByte RAM. Amiga 500, 1000, 2000 und 3000 mit zwei und mehreren Laufwerken benötigen mindestens 1,5 MByte RAM zur freien Verfügung.

Unverbindliche Preisempfehlung DM 29,80

ISBN 3-89011-879-8

4 003646 408793